

IL PALIO DELLA GIOVENTÙ

L'ultimo weekend di ottobre è istituito il Palio della Gioventù. La competizione è aperta a femmine e maschi indistintamente, secondo le fasce scolastiche sotto specificate.

Il Palio sarà anticipato da una sfilata dei bambini, di età compresa tra i 7 e i 11 anni compiuti, facente da corredo alla presentazione all'**Esercito del Terziere**. Questo è composto da 20 membri ciascuno che saranno noti con il nome di **Fanti**.

I componenti dovranno vestire con divise uniformi, composte da camicione legato in vita, calzamaglia e capo coperto con cuffia del colore del Terziere di riferimento (rosso, blu e giallo).

Il partecipante deve tassativamente portare autorizzazione scritta, firmata da coloro i quali ne esercitano la patria potestà, al fine di poter prendere parte alla competizione ed un documento di riconoscimento.

La competizione si svolgerà in 3 prove: ogni prova mette in palio complessivamente un massimo di 30 punti (15+10+5).

Gara 1 - Battaglia dei sassi

Il gioco è ispirato ai giochi noti come "battaglia dei sassi" e attestati in varie città umbre nel corso del Medioevo, tra le quali Trevi stessa.

Scopo e regole del Gioco:

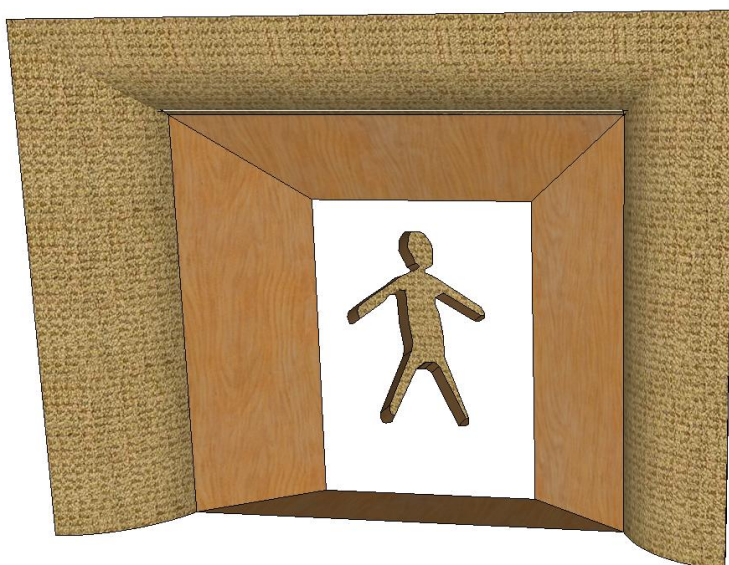
Il gioco consiste nel lanciare sfere contraddistinte dal colore del terziere in una sagoma di forma umana disegnata nel legno che dà accesso a un sacco di iuta. I 20 fanti del Terziere hanno due sfere a testa a disposizione per centrare la sagoma. Ogni sfera che centra la sagoma, finendo nel sacco, segna un punto per il Terziere. La distanza tra il partecipante e la sagoma è di metri 5.

E' annullato dalla giuria il lancio effettuato oltre la linea. Il punteggio viene registrato contando il numero delle sfere di diverso colore presenti nel sacco al termine dei lanci complessivi.

Qualsiasi attività di disturbo nei confronti degli avversari comporta l'azzeramento dei punti realizzati nella prova e un'ulteriore **penalità di 5 punti** per ciascun evento sanzionato dalla giuria.

Punteggio:

- **15 punti**
- **10 punti**
- **5 punti**



Gara 2 – Spegni l'incendio

Scopo e regole del Gioco: I 20 fanti, disposti in riga (uno accanto all'altro) si passeranno un secchio colmo d'acqua (cercando di non far cadere l'acqua a terra) e l'ultimo bambino dovrà versare l'acqua in una tinozza disposta alla fine della riga: dopodichè tornerà dal primo bambino della riga e riconsegnerà il secchio che dovrà essere nuovamente riempito d'acqua per proseguire il gioco che dovrà effettuarsi in un tempo massimo di **5 minuti**.

Il Terziere che avrà riempito la tinozza con la maggior quantità d'acqua si aggiudicherà il punteggio massimo: la rilevazione della quantità dell'acqua verrà eseguita dai membri della giuria (1 per terziere).

I Terzieri che sforassero il minuto di tempo ricevono 0 punti. (il calcolo viene effettuato per arrotondamento in eccesso o in difetto). Il Terziere con il risultato migliore, inoltre, ottiene un ulteriore punto bonus. Ogni attività di disturbo viene punita con l'azzeramento del punteggio ottenuto in questa prova e un'ulteriore **penalità di 5 punti**.

Punteggio:

- **15 punti al 1°**
- **10 punti al 2°**
- **5 punti al 3°**

Gara 3 - Sfida alla fune

Scopo e regole del Gioco:

La prova si svolgerà a manches: ogni gruppo di Fanti sfiderà l'altro .

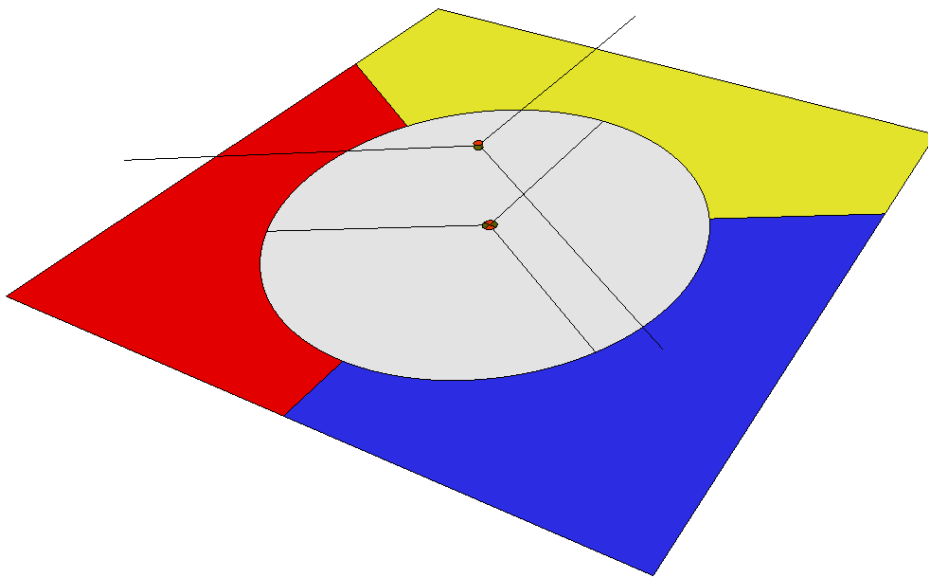
La fune sarà tirata da 2 gruppi a volta (con il sorteggio si darà il via al gioco in ordine di estrazione) chi supera la prova sfiderà l'altro gruppo fino a che non uscirà un gruppo di Fanti vincitore.

Alla fine si farà il totale dei punti accumulati negli altri giochi.

Ogni attività di disturbo viene punita con l'azzeramento del punteggio ottenuto in questa prova e un'ulteriore **penalità di 5 punti.**

Punteggio:

- **15 punti al 1°**
- **10 punti al 2°**
- **5 punti al 3°**



Assegnazione della vittoria

E' assegnata la vittoria al Terziere che ottiene il punteggio più alto al termine delle tre prove. La proclamazione avviene al termine delle stesse, non appena la giuria ha ultimato i punteggi.

La vittoria comporta l'assegnazione di un Palio, il quale viene calato dalla terrazza del Comune.

Giuria

La giuria è composta da 2 rappresentanti per Terziere; il suo giudizio è insindacabile.

Bando e cerimoniale

Prima della gara tutti i partecipanti ai giochi si recheranno in Piazza Mazzini e dalla terrazza del Comune verrà mostrato il Palio e letto il Bando.

Speaker: *Madame e messeri
Genti nobili e popolo de Trevi,
anche li fiji de' Terzieri accorrono
a soccorso della patria nostra:
scesi dai monti erbosi,
giunti dai poggi, coperti di viti,
o saliti dall'amena valle, che tracima d'acque,
anche le più giovani vite
vengono a contendere a maturi e vegliardi
lu dovere e la ,
gloria per lu Terziero.
Quale sarà lo più valente tra i tre colori
che spartiscono la terra de Trevi?
Lu Castello, incoronato da forti mura?
Lu Matiggia, strenuo a difensione dei confini?
O lu Piano, sempre feroce contra Spoleti?
Entrano i tre eserciti del terziera,
i valorisi fanti, a discernere la tenzon vengono a contendere a maturi e vegliardi
lu dovere e la e,
scortati dal popolo
volente mostrare orgoglio pe' lo Terziero. [Frases valida a partire dal 2019]*

[tutti i fanti si dispongono in centurie, divisi per Terziera].

Speaker: *eserciti dei Terzieri, giurate voi di difendere Trevi con tutte le vostre forze
per la gloria della città e de lu Terziero vostro?*

Ragazzi: *Lo giuriamo!*

Speaker: *La sorte decreterà l'ordine della competizione.*

[si mutui l'estrazione a sorte da quella per il Palio dei Terzieri. Al termine di questa,
lo speaker dichiara l'ordine tra i Terzieri, che sarà uguale sia per la prima che per la
seconda prova].

Speaker: *S'appresta dunque la sfida prima tra le tre decise.*

*Ai dodici fanti i sassi e la mira
Per colpire lu nemico invasore
Più di una balistiata mortale,
como Davide fece contra Golia.
Ora si faccia silenzio
Perché la battaglia tra li Terzieri
Abbia principio e cammino
Sino alla vittoria o alla disfatta.*

Fanti del Terziera ... avanzate! [la frase viene ripetuta per tutti i Terzieri]

[Un fante alla volta si porta sulla linea di tiro e tira le due sfere a disposizione]

Arbitro di gara: "Al termine della prima sfida. Terziera Castello, ... punti; Terziera
Matiggia: ... punti; Terziera Piano: ... punti".

Arrivamo dunque, popolo,

alla mità della tenzone.
Lu foco avvampa sulle mura
E già se spanne de casa in casa.
Accorrete fanti alla porta che arde
Che lu nemico già ce spia
Tra la brace, feroce.
Portate acqua alla fiamma ostile
Ché chi ne sciuperà in terra
Serà chiamato "vile".

Fanti del Terziere ... disponetevi a cerchio! [la frase viene ripetuta per tutti i Terzieri]
[Tutti i dodici fanti del terziere formano un cerchio e attendano che gli arbitri di gara diano loro il secchio e il via]

Arbitro di gara: "Al termine della seconda sfida. Terziere Castello, ... punti; Terziere Matiggia: ... punti; Terziere Piano: ... punti".

Gente de Trevi,
L'ultima prova è giunta!
 è pronta!
 è vinuta!
La forza de lu Terziere varrà tutta
A portare o tojere
vittoria e reputazione.
Che li tre eserciti prendano loco
A difesa delli loro colori.
Il Piano, rosso di sangue versato,
Il Matiggia, giallo della repente saetta,
Il Castello, blu di nobiltà antica.
E al centro lu sigillo de lu Comune,
a guisa di Trevi tutta.
Prima che lo giudice
dia parola a braccia e gambe,
si faccia silenzio d'altre voci
e poi sia strilli e caciara grande
pe' l'esercito dei Terzieri!

Dopo la lettura del Bando tutti i giocatori dei diversi terzieri si avviano Verso il campo di gara : Piazza Garibaldi.....
Iniziano i giochi

Alla fine dei giochi ci sarà la proclamazione dei **Fanti vincitori...**

Arbitro di gara: "La giuria, a seguito delle tre prove, decreta il seguente e insindacabile risultato del Palio della Gioventù: Terzo il Terziere ..., con ... punti; secondo il Terziere, con ... punti; Infine, dunque, primo il Terziere ..., con ... punti. Decretiamo pertanto vincitore il Terziere del ..."